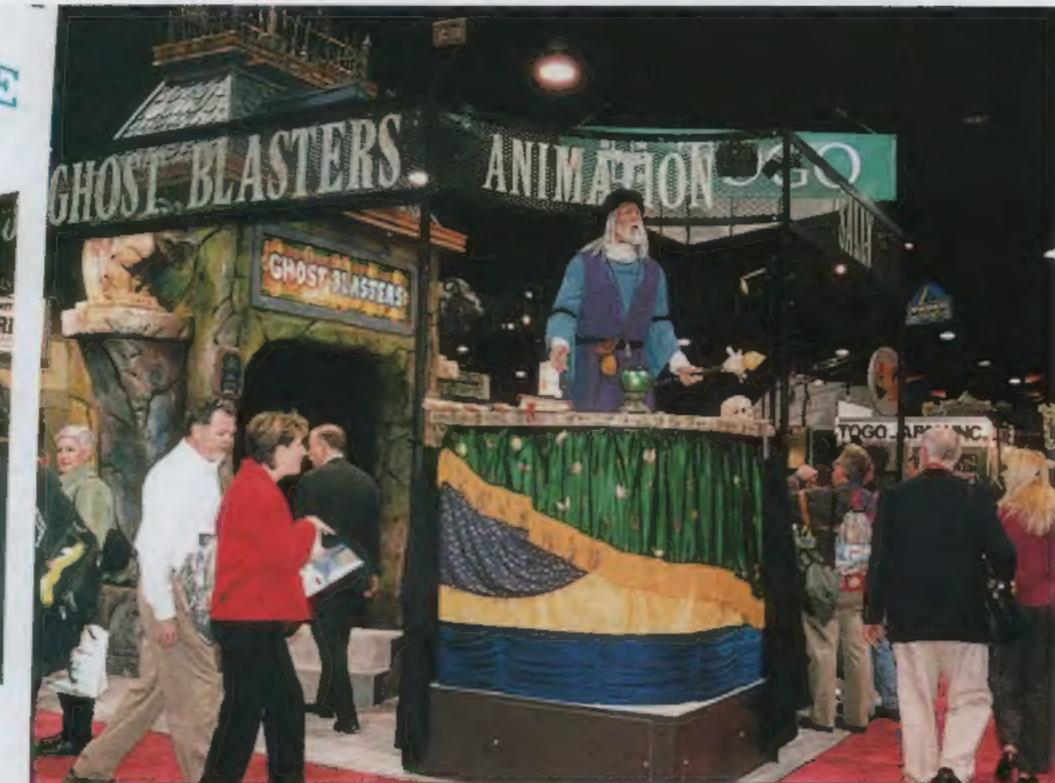
no.624 2000年12/15

GAME MACHINE

アミューズメント通信

**DECEMBER 15, 2000** 



毎月2回(1日·15日)発行 昭和56年10月17日 第3種郵便物認可 機 アミューズメント通信社 〒530-0015 大阪市北区中崎西2-2-1 八千代ビル ☎06(6314)0309 FAX06(6314)3821 IAAPAショー00(アトランタ)、遊園施設のほか トーゴは優良展示小間佳作を受賞 

★CAPCOM FAX 通信 FAX (06)6947-4540 (更新フフト 文語テクニック、イベント情報など情報消載!!24時間は集中) ★カプコンホームペーシ http://www.capcom.co.jp/



『東京都新宿区西新宿2丁目1番1号(新宿三井ビル

第三種郵便物認可

業務

2000年12月15日 第624号

ンしカナを、 百の失わ万前をず

%六百〇

終期し百更損日をのえ中て万生失活改影

千は億常六日四たい八二五損十の百。て

九月中間決算で一%減の四百四億一%減の四百四億一%減の四百四億十万円、経常損失一分が前年同期比

第三種郵便物認可

庭用

74,374( 44.9%) 153,000( 4.3%)

146,400( 41.1%)

28,917( 44.4%) 64,000( 6.2%

17,240( -

32,500 ( 43.3%)

22,200(11.1%)

19,100 (41.0%)

10,210( 4,4%)

5,900 ( 42.9%)

トムス・エンタテインメント 5,139( 一

スポイ・エンテテインメント 2.767( 45.5%

30,075( -

1,107(

1,896( -

2.660(35.4%)

600 (466, 6%)

251( -350(13.3%)

344( — 1,576( 37.8%)

A97( -

パンプレスト

、し 7

理収となった。しかしている。 一口の一年三月期子想 を図る。 一口の一年三月期子想 を図る。 一口の一年三月期子想 を図る。 一口の一年三月期子想 を図る。

三入減万・百四五・売っ円

一失一千七・のなお業

千一八百万%上

月ズで万・1ド、七カー円%のの円リ万・百六上にクは円一、、そ%ラ%、減う千、サ円一万%高導ラー。%マバの増オ増ボのち百そイ、%円減は

減ンッ他のケのウナゲ万のク新減、のボンッ他のケのウナゲ万のク新減、の一次のガテ施ニルセリニー円他ル規の映ニ施一喫イ設億ー億ン億ン。ががの三画十設

では二百億円(五月の前回予では二百億円(五月の前回予では二百億円(五月の前回予では二百億円)、最終損失は八四の増の八十三億円(二十億五千万円)、経常の地域の十三億円(二十億円)、当期利益は一・一%減の七億円(二十億円)、当期利益は一・一%減の七億円(二十億円)、当期利益が一十六億円(二十億千万円)となった。通い、当期利益が一十六億円(二十億千万円)となった。通い、当期利益が一十六億円(二十億千万円)と

七ルたヒ沈しり続の題

赤損下のさ相オな期にブイ退行 るる資でおる売がで。しール少。ヤわンるめし」し。の産な中と上、の、シ・な映しずしもたてをビ

# 減収赤字に

はブー 少した。 少した。 かした。 かした。 かした。 で、一方円で、全々 で、一方円で、全々 で、一方円で、全々 で、一方円で、全々 で、一方円で、一方円で、全々 で、一方円など特別損失と、 で、一方四点を選が始まった。 棚知 を開始する予定。 既を を ゲーム事業となるNOWジャパンの 連結通期の業績予 さらに大幅修正、売 一個五千万四 で、一句で、一年六 で、一句で、一年六

本の二二:

円億円億円

と千、千

予した。 一方で、 一方で 一方で、 一方で 一方で

ンの作

益終経売 を利常上

な品ン部七億元のがト門億五

2000年12月15日 第624号

複心



……など 1,000タイトル以上

phone 0 6 - 6 7 4 4 - 1 2 8 3

fax 06-6744-1235

₹578-0976

お気軽にお問い合わせください

大阪府東大阪市西鴻池町1-14-13

プレイヤーがしてみたい伝説のゲーム、名作ゲーム、かしいゲーム

1タイトルを1ヵ月1万円でレンタルします

毎週入れ替えても1日たったの333円です

IPMブロック、悪魔城ドラキュラ、アルゴスの戦士、ウルトラ警備隊、グラディウ

ス、クレイジークライマー、サムライ(侍)、シーソージャンプ、ジービー、TTスペ ースインベーダー、超絶倫人ベラボーマン、トランキライザーガン、ドンキーコング

熱血硬派くにお君、ファイナルファイト、ファンタジーゾーン、フリスキートム、平 安京エイリアン、魔界村、ミサイルコマンド、与作とゴン平、ルパン3世、ワープ&

事となっている。 この後十月十二日に第一回通常総会を開き、定 を承認した。活動につい を承認した。活動につい を承認した。活動につい では、今年は未入会業者 ては、今年は未入会業者 でがしないことを決め、

いると。考を産る。か建三え閉にに

は十二月で開発を開鎖する。十月である。十月である。十月で 

http://www.

ampress.co.jp/

ニュースレリース、資料の送り先は

editor@ampress.co.jp

0 0 = |

987-

2 6 ミスロ 5 株口

0 ☎ に 関始することに 開始することに 相内に設置され 本市本荘三の上 本市本荘三の上 を が、株キュュー レトロ基板専用デスク **☎06-6746-1943** 3 は来年から になった。 部局は会長会 事務局 | 熊 ウコン内、 6 ・ 6 



2000年12月15日 第624号

とっても親切で、初心者にも やさしいシステムなのだ!!

小さなボディの本格派!

ミニプライズマシンの

決定版!

本方三二

を回転で「デルソル」「ボウシ」 「ボトル」が停止したら その固柄を狙えばOK!!

※字数品は、アルゼ株式会社の数額を受けて、株式会社SNKが製造・販売したものです。

「プアン ● 内背電力: 900W 860W (最大河青電流 23A)

△アルゼ株式会社

TEL.03(5530)3086 FAX.03(5530)3050

サームページアドレス。http://www.aruse.com 日本体の予告なく変更する場合があります。

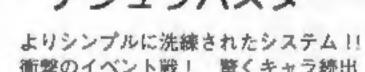
www.neogeo.co.jp

新感覚プライズマシンが登場!!













東京営業所 〒110-0016 東京都台東区下谷2-24-11 ハイマート入谷803 ☆03-5824-7161 FAX.03-5824-7163



# 親しみやすいゲームマシンを誠意をこめてお届け!!

スキルフルなプライズゲーム機













●使用電源: AC100V(50/60Hz) ●消費電力: 45W ●本体重量: 31kg ●本体外形寸法(mm): 幅488×奥行518×全高784 株式会社SNK 社 🗆 〒135-0063 🔍 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビル B棟6F 🖟 TEL 03(5530)2080(大代表) 東 京 販 売 〒135-0063 東京都江東区有明3-1-25 有明フロンティアビルB棟7F TEL.03(5530)2082 FAX.03(5530)5202 大 阪 販 売 〒564-0063 大阪府吹田市江の木町1-6

一日経は予告的な音響することがあります。あらか、第二子事々だされ、 TEL.06(6339)5588 FAX.06(6338)9506

社 〒577-0063 東大阪市川俣3-1-35 ☆06-6787-1881 FAX.06-6787-1952

「鉄道員」の浅田次郎原作





International Trade Show

SEKEP Expo (Piraeus, Greece)

EELEX'00 (Moscow, Russia) IMA'01 (Nuremberg, Germany)

ATEI & ICE & LPA'01 (London, UK) IAAPI 2001 (Munbai, India) AOU Expo'01 (Chiba, Japan) FEXPO'01 (Barcelona, Spain) AmEx 2001 (Dublin, Ireland) Enada Spring'01 (Rimini, Italy) India Amusement Expo (New Delhi, India)

ASI 2001 (Las Vegas, U.S.A.) TPFCA (Dubai, UAE) TiLE (London, UK)

Asian Amusement Expo'01 (Hong, Kong) TAMA-GTI Expo (Taipei, Taiwan) JAMMA Show (Tokyo, Japan)

FER Interazar'01 (Madrid, Spain) AMOA Expo'01 (Las Vegas, U.S.A.) !AAPA 2001 (Orlando, U.S.A.)

Feb. 23-24 Mar. 21-23 Apr. 24-26

ボにもデで 

なかなン法野イっつ止しれいギャン法野イったしなるといったといったといったといった。

°ですたし技でて今系ム おべめムをもい回で場

Jul. 11-13 るう社らっぱいがれば Jul. 12-15 イ あ 十 る ウ Sept.20-22 イ あ 月 カ リ ン に ナ ン ドケ倒ダゴ ・ベ産の一 Oct. 4-6 シッしメ製 Nov. 14-17 ヤクたン造

2000年12月15日 第624号

『地雷を踏んだらサヨウナラ』を製作した チームオクヤマが贈る感動作品。 主人公の安男に『海燕ジョーの奇跡』の時任三郎。 自身の当たり役「ふぞろいの林檎たち」(TBS)の キャラクターのその後を思わせる。 母・きぬ江には「ハチ公物語」の八千草薫、 伝説の外科医に『カンゾー先生』の柄本明

『鉄道員(ぽっぽや)』の大竹しのぶが 聖母のような女・マリを演じれば、 『RAMPO』の羽田美智子は 安男の別れた妻で 慎み深い女性を魅せる。

ロングランヒットを記録した浅野忠信主演

また、藤本医師には ヒット作『ナヴィの恋』の 若手実力派、村上淳。

監督は『銀色の雨』に続き 2度目の浅田作品映像化に挑む 早川喜貴。

同名主題歌をF-BLOOD

撮影にはペテラン 『EUREKA(ユリイカ)』の田村正毅、

音楽を、兄フミヤとのユニッ F-BLOODで活躍している藤井尚之が担当、

(作詞/藤井フミヤ作曲/藤井尚之)が歌うのも話題

12月23日(祝)より(感動の)ロードショー(関西)シネ・リーブル梅田/他

コに

つ百台エ現 て万数ブ在

にエし文応

しでもサコに次マ てい取ーン向世a

発を1活、毅テ表十夕性株社ッ

台部八デ

付の口用五画ながも

。ン部ブがやるとれマ

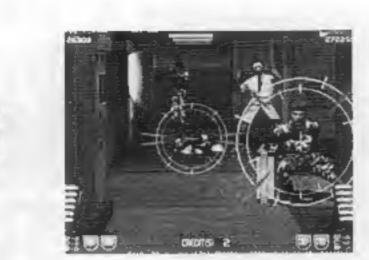
・産ュールが ・産ュールが ・産ュールが ・デリーの ・デーの ・デー

題

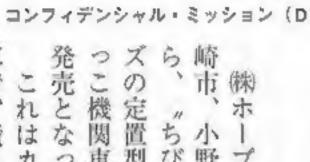
話題

セガ社から2人用CGガンゲーム機

# スパイ任務遂行



「コンフィデンシャル・ミッション」





自動回収機能付きメダル質・両替機

表面パネルは1台からでもフリーデザ

イン可能。(AC-1200T、AC-2200Tとも)

自動回収機能付き両替機

MODEL AC-2200T

回収作業の煩わしさを解消するタイ

マー式自動回収機能やすぐれた信

2/KD 弊社製品は1台からでもご注文を賜ります。 ご注文、お問合せは本社営業部までご連絡ください。

謹告●当社の全製品は特許権、意匠権、著作権などによって保護されています。したがまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。

頼の高性能制御ユニットを装備。

高額抵票対応両替摘 MODEL AC-4000T

# 第三種郵便物認可

新500円硬貨と2000円紙幣対応で新登場。

高額紙幣対応メダル黄・両替機 MODEL AC-3000T

タイマー付自動回収機能やデータ記憶 機能をほじめ、リサイクル式紙幣対応 で釣り銭用紙幣の補充の回数が少なく てすみます。また、お客様へのサービ スとして確率設定可能な回転式アタリ 機能を内蔵。

信頼と技術のふれあい

2000年12月15日 第624号

ゲームマシン

「ナオミ」基板使用CG格闘ゲーム

# 3人同時攻撃も

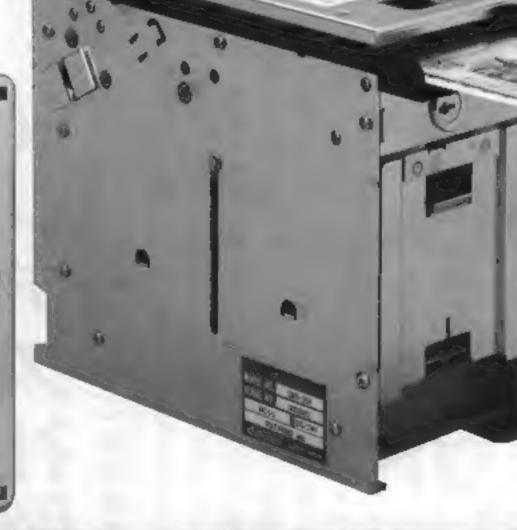
カプコン「燃えろ!ジャスティス学園」



新500円硬貨と2000円紙幣対応で新登場。



MODEL AD-622E が選別基準をプログラムし記憶するため安定した 選別精度を誇ります。また、旧500円硬貨受入れ 有無の切替えスイッチが付いています。



2,000円紙幣対応コンパクト紙幣識別機 MODEL GBS-204

新紙幣対応で1金種または4金種のモデルを選 択できます。識別は光方式を採用、読取精度 が高く信頼性に優れていますので安心して利用 できます。スタッカーは約300枚の紙幣収納が 可能です。

信頼と技術のふれあい 学社製品は1台からでもご注文を賜ります。 ご注文、お問合せは本社営業部までご連絡ください。 工株式会社 本社/〒107-0062 東京都港区南青山2-24-15 PHONE:03-3401-6181/FAX:03-3408-7420 ホームページ http://www.asahiseiko.com 謹告●当社の主製品は特許権、意正権、著作権などによって保護されています。したがまして権利侵害については、民事上・刑事上の罰則規定が適用されます。



2000年12月15日 第624号

第三種郵便物認可

# 風営規制統〈業界

11月	10月	10月 9月 8月		7月	6月	
1 「自販機フェア」が「ベンデックスジャパン」に名称変更し開催(~17日、東京ビッグサイト) アバンプレスト新作展(大阪、9日東京ほか3会場)=「フラップシュート」など発表 セガ・エンタープライゼスが「セガ」に社名変更、佐藤秀樹専務が代表権ある副社長に昇格	1 アルゼの子会社、シグマ、テクニカルマネージメント、環デザインの三社が合併し「アドアーズ」に。セガ社オペレーション部門が5つの一〇〇%子会社に分かれる 東証1部上場。バンプレストは東証2部上場 東証1部上場。バンプレストは東証2部上場 東証1部上場。バンプレストは東証2部上場	1 「レオマワールド」閉園  1 「レオマワールド」閉園  1 「レオマワールド」閉園  1 「レオマワールド」閉園	1 長島スパーランドで世界一速いローラーコースター「スチールドラゴン2000」が営業運転開始 3 JAPEA第96回理事会(大阪)=損害保険のアンケート調査実施 8 セガ社、業務用初の電子商取引を11月上旬開始すると発表 18 パンプレスト新作展(大阪、22日東京)=「アンパンマンのばいきんまんたいじ!2」など発表 24 任天堂、2001年7月「ゲームキューブ」出荷を発表	1 セガ社、開発部門を9つの完全子会社に分社化(AM2研はCRIに2月16日付で統合) 7 SNK新作展(大阪、10日東京、12日福岡)=「KOF200」など発表。サミー新作展(東京、11日大阪、12日名古屋)=「ギルティギアX」など披露 26 JAMMA技術セミナー(東京) 27 AMMA技術セミナー(東京)	1 セガ社、大川功会長が社長を兼務、入交昭一郎社長は副会長に退く。大規模小売店舗立地法施行に伴い改正風営法施行令施行。建築基準法改正に伴い遊園施設に関する新たな建設省告示施行で、建築基準法改正に伴い遊園施設に関する新たな建設省告示施行で、建築基準法改正に伴い遊園施設に関する新たな建設省告示施行のサイン・アトラス新作展(東京、25日大阪、27日東京) ■ 新シール機を紹介のサイン・アラス新作展(東京、26日大阪、27日東京) ■ オシール機を紹介のサイン・アラス新作展(東京、26日大阪、27日東京) ■ オシール機を紹介のサイン・アラス新作展(東京、26日大阪、27日東京) ■ オシール機を紹介のサイン・アラス新作展(東京、26日大阪、27日東京) ■ オシール機を紹介のサイン・アラス新作展(東京、26日大阪、27日東京) ■ オシール機を紹介のサイン・アラス新作展(東京、26日大阪、27日東京) ■ オシール機を紹介のサイン・アラス新作展(東京、26日大阪、27日東京) ■ オシール機を紹介を超れた。大規模小売店舗立地法施行に伴い改正のでは、2000年によりま	
15 米国アトランタで「IAAPAの」(~18日)=新議長にビル・シカ社から約40店買い取り、規模拡大 メス氏 米国ナムコ・サイバーテインメント社、ポケットチェンジ・アメリ	6 マレーシア政府、ゲーム場を全面閉鎖 2 米国連邦最高裁、SCEが上告していたコネクティックス社「VG	21 米国ラスベガスで「AMOAエキスポの」と「ファンエキスポ」(~23日)、国際会議開催。AMOA新会長にリー・ウェッソン氏	10 10 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21 21	12 本国AAMAのボブ・フェイ氏退任。中国政府、娯楽場所管理条例の対象営業所を総点検するのに伴いゲーム機の輸入を禁止ります。アミューズメンツ・ヨーロッパ社、「DC」の業務用への転用装置を製造、販売したイタリアのバッサノジオ社にリミニ裁判所が禁止命令を出したと発表が禁止命令を出したと発表のに伴いゲーム機の輸入を禁止が禁止命令を出したと発表のに伴いゲーム機の輸入を禁止が禁止命令を出したと発表のに伴いゲーム機の輸入を禁止を可決、場合で「AAEの」(~14日)	2 米国連邦地検、業務用TVゲーム基板のコピーヤーをFBIが逮捕 13 SNK、米国の家庭用子会社を清算し北米での家庭用販売から撤退、	

# 2000年の動き

5月	4月	3月	2月	2000年 1月	1999年
2/3	4/3	3/3	2/3		14/3
23 22 19 16 12 JAPEA第5回型 AOU第11回通常 京、25 HAMMA第12回通常 京、25 HAMMA第12回通常 ID A S A S A S A S A S A S A S A S A S A	★ 27 26 1 28 27 26 1 JAMMA第88回型 ゲーム場市場は二年 がリニューアルオ の本製作所、閉園し の本製作所、閉園し の本製作所、閉園し の本製作所、閉園し	31 30 27 22 16 10 4 米国マイクロソフト 所東京おもちゃショウ 京東京ゲームショウ 発 1 30 27 22	25 24 23 ★ 動物愛護団体がユー	26 2119 1811 6JAOU近畿JAOU近畿地区協議会一郎理事辞任一郎理事辞任イガ社舎SNKを2月アルゼ、SNKを2月アルゼ、シグマを2月	★ 26 15 14 8  W 27 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20 20
理事会(東京) = 売通委 総会(東京、24日大阪ほか 総会(東京、24日大阪ほか 総会(東京、24日大阪ほか が新作展(東京など5会 」など発表 「スターホース」など発 「スターホース」など発	による民法一部改正 資し7月31日付で資 事会(東京) =特例 連続、遊園地は三年 た遊園地の経営を引 ープン	生事会 (大阪) = 渋川隆 上長退任、新社長に北野 が東証2部上場 が東証2部上場 が東証2部上場 が東証2部上場 が東証2部上場 で表示という。 で表示という。 で表示という。 で表示という。 で表示という。 で表示という。 で表示という。 で表示という。 で表示という。 で表示という。 で表示という。 で表示という。 で表示という。 で表示という。 で表示という。 である。 でる。 である。 でる。 でる。 でる。 でる。 でる。 でる。 でる。 で	・エス産業「サブマリンキ ・エス産業「サブマリンキ 基板を利用した業務用に 基板を利用した業務用に 基板を利用した業務用に 基板を利用した業務用に を表現を利用した。	EA/AOU「新春賀 一下ギャロップレー新春賀 一が下ので子会社にする 一がで子会社にする があっていせ、「AM がある。 一がで子会社にする がある。 一がで子会社にする がある。 のので子会社にする がある。 のので子会社にする のので子を ののでを ののでを ののでを ののでを ののでを ののでを ののでを ののでを ののでを ののでを ののでを ののでを ののでを ののでを のので のので	マーズメントが「ミニチム(東京) = 加藤博理事会(東京) = 川楠俊子 (東京) = 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1 - 1
か3会場) = 「ピカチュか3会場) = 「ガンマニア」 会場) = 「ガンマニア」 発表 発表	法施行に伴い、風営許可 本提携すると発表。余暇 本提携すると発表。余暇 連続で縮小 き継ぎ「ワンダーランド	市の x」出荷を発表 でッグサイト)=ペッ 一成氏 一成氏	セ)=出展社数12%減 でG基板を業務用メーセ)=出展社数12%減	(大阪) (対阪) (大阪) (東京) (東京) (東京) (東京) (東京) (東京) (東京) (東京	29年「ビデオゲーム・ が発任表明 がは、 がは、 がは、 がは、 がは、 がいがが、 がいががががが、 がいがが、 がいがががががががががが
憲三氏は副会長退 など披露 など披露	申請の添付書類の証 開発センター「レジ 所発センター「レジ	トロボットの出品増加 加	で会場を3分の2に縮 で会場を3分の2に縮	JAPEA第3回理事 リシティ権を認めテク	2」=12月下旬表彰オブ・ザ・イヤー」に
23日大阪、26日福岡)	サー白書の」発表= (青森市浅虫)と改	7,514	M小。NSA第15回	芸(東京) = 角田 巻とその使用につ	プン(東京)
19 18 米国 中サンゼルス ※ 19 米国連邦地裁、コッ氏 ※ 19 項目のうち 7	★ セガ・アミューズ 用に対し警告 イトを開設	31 29 25 6 ★ 英国ロンドンで世 地裁に提訴 1 6 月30日、 地裁に提訴 2 7 7 0 D R で 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	★ 米国ミッドウェー	31 27 25 24 19 ★ 米国 I A A P A	2 中国・杭州市AI 1 1
会長にロン・カララ氏、専 7項目を略式判決で却下 フネクティックス社「VG スで「第6回E3」(~13	業務用で初のイーコマースで、	世界最大の観覧車「ロンド で「ASIO」(~31日) で「ASIO」(~31日) R」意匠権を理由に韓国ア で「ASIO」(~31日)	社、業務用開発子会社の 学管理条例施行=遊技機 業管理条例施行=遊技機 米国コネクティックス社 作権を侵害していないと	第四世年を「カルーセングラーを 「ATEIの」(~27日) 「ATEIの」(~27日) 「ATEIの」(~27日) 「ATEIの」(~27日) 「ATEIの」(~27日)	C、業務用「ネオジオ」 品販売業者5社を摘発
SE」に対するSCEの訴の形にマイク・ルドウィック務にマイク・ルドウィッの訴	「DC」の業務用への転	ーンアイ」、本格的営業運 ルーツ社買収で合意 ルンダミロ社を米国ITCに	で で で が で が で が で が が が が が が が が が が が が が	しん (メリーゴーランド) (~21日) (~21日) 、 国際会議開催 、 対機への使用を禁止 ・ 社を整理	システム基板とゲーム

DECEMBER 15

# Same Machine's Aest Hit Games 25

00		/ゲーム機 ― ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)
		MODEL (MANUFACTURER) 評価(RATING)
1	1	カプコン VS SNK (カプコン Naomi) Capcom vs. SNK (Capcom)
2	3	バーチャストライカー 2 バージョン2000 (セガ社 Naomi) Virtua Striker 2 ver.2000 (Sega)
3	2	ガンスパイク(彩京/カプコン Naomi) Gunspike (Cannon Spike) (Psikyo/Capcom)
4	4	ミスタードリラー 2 (ナムコ) Mr. Driller 2 (Namco) 5.93
5	5	ギルティギア X (サミー Naomi) Guilty Gear X (Sammy)
6	6	パワースマッシュ(セガ社: Naomi) Virtua Tennis (Sega)
0	8	鉄拳タッグトーナメント (ナムコ) Tekken Tag Tournament (Namco)4.96
8	7	バーチャストライカー 2 バージョン99 (セガ社) Virtua Striker 2 ver.99 (Sega)

ドラゴンプレイズ(彩京) テトリスTAグランドマスター2 (アリカ/彩京) Tetris TA Grand Master 2 (Arika/Psikyo) ......4, 56 ジャイアントグラム全日本プロレス3 (セガ社 Naomi) ハイパービシバシチャンプ(コナミ) Hyper Bishi Bashi Champ (Konami) ......42 ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 (SNKネオジオ)
The King of Fighters 2000 (SNK) -----------------4.39 対戦ホットギミック フォーエバー (彩京) Mahjong Hot Gimmick Forever\* (Psikyo) -------4. 36 上海・万里の長城(サン電子・テクモ) Shanghai-The Great Wall (Sun) .....4, 27

ミスタードリラー (ナムコ) スーパーパズルボブル(タイトーGネット) Super Puzzle Bobble (Taito) ·················4. 15

スーパーワールドスタジアム 2000 (ナムコ)

Super World Stadium 2000 (Namco) ......4. 26

Marvel vs. Capcom 2 (Capcom) ·············4, 21

Shanghai Climbing Dragon (Taito) -------4. 20

マーヴル VS カプコン 2 (カプコン Naomi)

婆裟羅 (ビスコ)

対戦ホットギミック 3 (彩京) 対戦ホットキミック 3 (彩泉) Mahjong Hot Gimmick 3\* (Psikyo) -----------------4、01 スラッシュアウト (セガ社 Naomi)

\*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断 評価 によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10:これ以上ない爆発的な人気 と売上げ、9:すばらしい人気と売上げ、8:大変いい人気と売上げ、7:いい人気と売上げ、 (RATING) 6:まあいい人気と売上げ、5:平均的なもの、4:平均以下(以下省略)

### ■完成品タイプのTVゲーム機

機種名(メーカー名)

MODEL (MANUFACTURER)

		ダービーオーナーズクラブ 2000 (セガ社)
1	1	Derby Owners Club 2000 (Sega) ······8. 33
2	-	ビートマニア II D X フォーススタイル (コナミ) Beatmania II DX 4th Style (Konami) 7.25
3	2	東京バス案内(セガ社) Tokyo Bus Route (Sega) ···················7.22
4	-	ニンジャアサルト (ナムコ) Ninjya Assault (Namco)
5	6	バトルギア 2 (タイトー) Battle Gear 2 (Taito)
6	3	ドラムマニア・サードミックス (コナミ) Drum Mania 3rd Mix (Konami)
0	8	ガンマニア (コナミ) Enforcers (Konami)
8	5	ゴルゴ13 奇跡の弾道(ナムコ) Sniper 13 - Miracle Trajectory (Namco)6.17
9	4	キーボードマニア・セカンドミックス(コナミ) Keyboard Mania 2nd Mix (Konami)
10	14	スリルドライブ (2 P/S D/DX)(コナミ) Thrill Drive (2P/SD/DX) (Konami)
11	9	ギターフリークス・フォースミックス(コナミ) Guitar Freaks 4th Mix (Konami)
12	12	ダンスダンスレボリューション・フォースミックス (2 P / ソロ)(コナミ) Dance Dance Revolution 4th Mix (2P/SOLE)(Konami)5, 62
13	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド 2 (D X / U P)(セガ社) The House of The Dead 2 (DX/UP) (Sega)
14	7	ナスカーアーケード (セガ社) Nascar Arcade (Sega) ····································
15	15	タイムクライシス 2 (SD/DX/S) (ナムコ) Time Crisis 2 (SD/DX/S) (Namco)
_	10	ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド (セガ社)
10	18	The Typing of The Dead (Sega) ······5, 46
<b>1</b> 7	18	The Typing of The Dead (Sega)
	6 8 9 10 11 12 13	4 - 6 3 8 8 5 9 4 10 14

### ■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

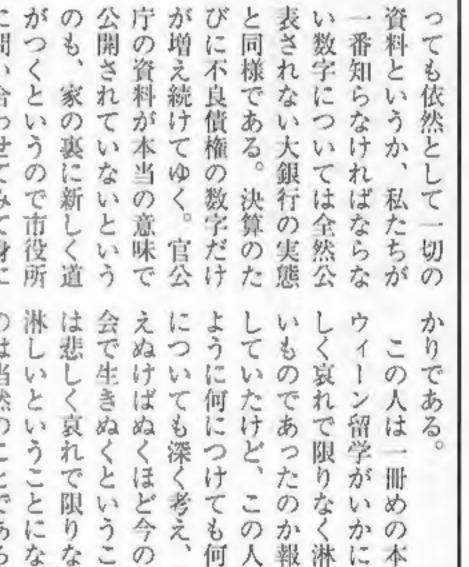
	1	1	フラッシュショット (オムロン) Flash Shot (Omron)8. 75	
2	2	2	フォト&シール・キララ 2 (メイクソフトウェア) Photo & Seal Kilala 2 (Make Software)8.05	
•	3	3	ピュアショット (オムロン) Pure Shot (Omron)7.92	
	4	4	ストリートスナップ EG (日立ソフトウェアエンジニアリング) Extreme Groover (Hitachi Software Engineering)6.56	
ļ	5	5	ドリームステーション・ラブ (アトラス) Dream Station Love (Atlus)	
(	6	6	パンチマニア北斗の拳(コナミ) Punch Mania (Konami)	
	7	7	ラリーポイント 2 (アイエムエス/アトラス) Rally Point 2 (IMS/Atlus)	

2000年12月15日 第624号

ゲームマシン

株式会社エイブルコーポレーション

ABLE CORPORATION, LTD.





〒171-0014 東京都豊島区池袋4-8-3

TEL 03(3988)2061(代) FAX 03(3986)5180

★インターネットホームページ http://www.able-corp.com

英文版業界ニュース



SONIC

SEGA® 株式会社 ZZZZZ

### Coin-Op Slump Hurts Mid-Term Results

Mid-term results for the term ending September 2000 were announced before the end of November by all coin-op manufacturers and operators which offer their stocks for public subscription. This year, due to new Ministry of Finance guidelines, even those companies which had not previously prepared mid-term consolidated results, began to announce them. There are now only a few companies not preparing consolidated results including

Konami Corp., Tokyo, reported mid-term consolidated revenue of ¥74,374 million, down 4.9% from the same period a year ago, and final net income of ¥11,634 million, down 16.9%. These represent the mid-term results for a total of 31 subsidiaries.

A breakdown of revenue shows that coin-op amusement games accounted for ¥15,122 million, down 5.1%, gaming machines ¥4,246 million, down 31.1%, home videos ¥24,535 million. down 30.0%, card games ¥26,993 million, up 123.0%, arcade operation ¥2,483 million, up 12.2%, and others ¥992 million.

A breakdown of operating income shows that coin-op amusement games accounted for ¥3,490 million, down 16.2%, gaming machines ¥57 million, down 95.4%, home videos ¥3.075 million, down 73.8%, card games ¥13,516 million, up 203.8%, arcade operation ¥114 million, up 200.0%, and others ¥192 million.

In the coin-op amusement game category, although the results were helped by the continuing success of music-themed games, the overall performance remained dull due to poor results in the USA and Europe. In the gaming machine category, a significant drop was registered as a result of music games being transferred to the amusement games division. In the case of arcade operation, arcades opened at the end of 1999 contributed to the overall growth. Konami's results were given a huge boost by the card game series "Yugio". There have been tieups with boys comic magazines which have lead to unprecedented revenue and operating income. On the other hand, home videos which had been the driving force for Konami growth,

### Game Machine

Editor: Masumi Akagi

ダンシング

フィーバー

NAOME

●ここに記載されている製品の内容は、予告なしに変更される場合もございますので、ご了業下さい

Amusement Press, Inc. Yachiyo Bldg., 2-2-1, Nakazaki-Nishi, Kita-ku. Osaka, 530-0015 Japan faxphone (81) 6-6314-3821 Email: editor@ampress.co.jp Web site: http://www.ampress.co.jp/

© 2000 Amusement Press, Inc.

turned downward.

Konami revised its forecast for the fiscal year ending March 2001 upward to ¥153,000 million in consolidated

Konami posted mid-term non-consolidated revenue of ¥66,506 million. down 4.3%, and net income of ¥8,777 million, down 24.1%. A breakdown shows that coin-op amusement games accounted for ¥13,460 million, down 7.9%, gaming machines ¥4,208 million, down 31.4%, home videos ¥22,303 million, down 30.8%, card games ¥26,518 million, up 135.9%, and others ¥15 million.

Exports totaled ¥4,393 million down 57.5%, and the export ratio decreased to 6.6% from 14.9%. Coin-op exports accounted for ¥2,153 million, down 38.0%, home videos ¥2,061 mil lion, down 69.1%, and card games ¥177 million, down 10.0%.

Namco Ltd., Tokyo, reported mid-term consolidated revenue of ¥63,610 million, and a net loss of ¥3,589 million. These represent the mid-term results for a total of 28 subsidiaries including 2 new ones.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥8,800 million, home videos ¥7,051 million, arcade operation ¥36,893 million, restaurants ¥2,127 million, movie business ¥4,027 million, and others ¥4,709

A breakdown of operating income shows that home videos accounted for ¥135 million, arcade operation ¥897 million, restaurants ¥68 million, and the movie business ¥9 million. Coin-

# **OLC Hit By** Depression

Oriental Land Co. (OLC), Chiba, the operator of "Tokyo Disneyland", reported mid-term consolidated revenue of ¥88,355 million, and a net loss of ¥317 million. These represent the mid-term results for a total of 10 sub-

A breakdown of revenue shows that theme park operation accounted for ¥80,766 million, hotel and shop complex operation ¥6,108 million, and others ¥1,480 million. Theme park operation accounted for ¥7,043 million and others ¥179 million in operating income. However, the hotel and shop complex, which were opened very recently in July this year, incurred ¥708 million in operating loss.

OLC posted mid-term non-consolidated revenue of ¥82,032 million, down 4.2%, and net income of ¥2,184 million, down 68.1%.

op games sales accounted for ¥792 million, and others ¥149 million in operating loss.

Sales overseas accounted for ¥13,379 million, occupying 21.0% of the total. Sales in the USA were ¥9,552 million and those in Europe were ¥2,812. Exports by business category were not announced.

With the reconstruction procedures for the movie subsidiary Nikkatsu to be finalized in January next year, its real estate will be sold to cover its liabilities. As a result, Namco widened its deficit margin due to ¥1,192 million in losses from sales and ¥2,043 million in losses from securities revalu-

Namco posted mid-term non-consolidated revenue of ¥40,459 million, down 16.3%, and a net loss of ¥2,582

Taito Corp., Tokyo, reported midterm non-consolidated revenue of ¥28,917 million, down 4.4%, and a net loss of ¥1,723 million. Taito again revised its forecast for the fiscal year ending march 2001 to a net loss of ¥1,900 million.

A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥3,593 million, down 10.1%, home videos ¥1,030 million, down 10.1%, coin-op karaoke ¥416 million, down 14.0%, home karaoke ¥150 million, arcade operation ¥22,930 million, down 4.2%, and others ¥796 million, up 44.5%.

Exports totaled only ¥269 million, down 4.4%, and the export ratio decreased to 0.9%, from 1.2%. Coin-op exports accounted for ¥152 million, and others ¥117 million.

Capcom Co., Ltd., Osaka, reported mid-term consolidated revenue of ¥20,168 million, and a net income of ¥1,758 million. These represent the mid-term results for a total of 10 sub-

A breakdown of revenue shows that coin-op games including revenue sharing accounted for ¥3,354 million, home videos ¥11,706 million, and others including arcade operation, movie business and pachinko devices ¥5,344 mil-

lion. Although the coin-op games division suffered an operating loss of ¥274 million, home videos registered an operating profit of 2,415 million and others a profit of ¥1,351.

Overseas sales amounted to ¥7,157 million, occupying 35.5% of total. The breakdown shows sales of ¥5,776 million in North America. Although exports by business category were not announced, home video game sales in North America were reportedly favor-

Capcom posted mid-term non-consolidated revenue of ¥15,227 million. down 18.6%, and a net income of ¥641 million, down 70.9%. Capcom intends to ship "Onimusha" for "PS2" in January next year, and this is expected to give a big boost to sales.

## **New Videos** At IAAPA

A number of new videos were unveiled at IAAPA Show 2000 (Nov. 15-18, Atlanta). Gaelco, Spain, unveiled the driving game "Smashing Drive". Midway Games exhibited "Arctic Thunder". Namco America unveiled "Turret Tower" with 360" motion ride and exhibited "Ninja Assault". Konami exhibited its gun game "Police 911". Sega introduced "Sports Jam", "Air Trix", and "Planet Harriers".

# FILLMORE GAMES

! VIDEO GAME PCBS (Used) !! DELUXE VIDEOS & SIMULATORS (Reconditioned)

### FOR SALE

Visit our web site for more information www.fillmoregames.com tosh@fillmoregames.com

### Fillmore Games

26 Hagiharadai Nishi 1, Kawanishi, Hyogo 666-0006, Japan. Tel: +81(727)91-1955 Fax: +81(727)91-1933



2000年12月15日 第624号

タイトーのゲームは、どれも大好評。楽しさ満載です。



TAITO Web Site http://www.taito.co.jp/

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 GM販売部/〒243-0498 神奈川県海老名市下今泉3-11-1 TEL.046-235-9510 FAX.046-235-5649 ・ 順体の仕様外頻及び面面写真は、改良のため予告なく変更する場合がこざいます。

a TAITO CORP. 2000